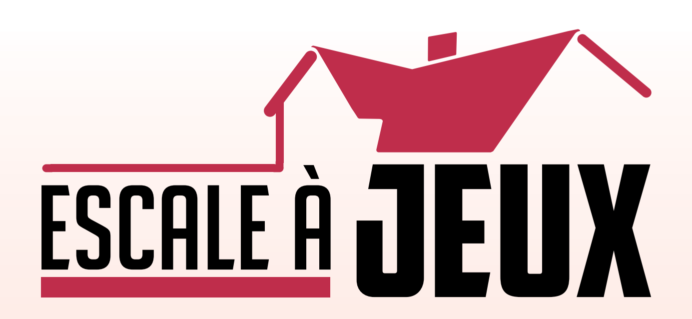
Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.





Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme ★★★ pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m^2 pour jouer, ripailler et dormir.

http://escaleajeux.fr – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

TALKING STONE

un jeu de Hans Christian Hildenbrandt et Roland Schlute

Laissez donc les pierres parler ! Voici plus de 300 pierres lumineuses posées en tas sur la table. Un joueur modèle la masse et forme un motif que ses partenaires doivent deviner...

Matériel : environ 300 pierres, sac pour leur entreposage, listes de motifs pour préparer vos fiches, sablier (+/- 2 minutes) et dé

Préparation

Avant votre première partie :
préparez au moins 16 fiches (davantage si vous en avez le temps) en vous inspirant de la liste qui est jointe à ce mode d'emploi II est vous est évidemment possible d'inventer d'autres fiches avec d'autres motifs Veillez simplement à proposer une succession de 6 motifs par fiche, chacun précédé par un numéro allant de 1 à 6. Nous avons réalisé votre première fiche pour vous donner un exemple.
Autre système possible : le joueur dont c'est le tour, nomme un chiffre compris entre 1 et 65 et qui n'a pas encore été cité durant la partie II regarde ensuite la liste de motifs écrite sous le numéro choisi sur la feuille annexe.

Note : Vous trouverez en annexe 75 cartes à imprimer et découper

Avant de jouer :

- Formez un tas de pierres au milieu de la table
- Mélangez vos fiches et créez un talon
- Posez le dé et le sablier près de ce talon.

Le plus jeune commence On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre

DEROULEMENT

Celui dont c'est le tour est le MAITRE DES PIERRES. II tire la première fiche, lance le dé et lit secrètement le motif qui correspond au nombre obtenu sur le dé (3 au dé = motif 3)
Dès qu'il touche les pierres, un autre joueur retourne le sablier et le round commence.

Le Maître des Pierres modèle le tas de pierres pour faire apparaître le motif qu'il veut faire deviner. II peut se servir de toutes les pierres ou seulement d'une partie. II peut les prendre une à une ou travailler la masse ou encore travailler par paquets.
Le Maître des Pierres ne peut ni parler ni faire de signe, sous peine de perdre immédiatement son tour de jeu. II ne peut ni montrer du doigt, ni former de lettres, ni indiquer d'une quelconque façon une partie de ce qu'il a modelé. Aucun signe indicatif (flèche, par exemple) n'est permis.

Les autres recherchent le motif illustré en nommant ce qu'ils croient deviner. Le Maître des Pierres ne peut pas réagir à ce qu'il entend en disant c'est presque ça. La seule fois qu'il parle, c'est pour dire : gagné ! car il vient d'entendre le nom exact qui est inscrit sur la fiche.

Valeurs
Dès qu'un joueur nomme avec exactitude le motif représenté, le Maître des Pierres arrête son modelage et donne raison au joueur. Celui qui a bien deviné, ainsi que le Maître des Pierres, reçoivent chacun un point. . autrement dit une pierre. Les joueurs gardent les pierres gagnées, bien à l'écart du tas central.

Mais s'il reste du temps, le round n'est pas fini !
Si le sable ne s'est pas entièrement écoulé, le Maître des Pierres peut s'attaquer à la représentation d'un second, voire d'un troisième motif. II prend nécessairement le numéro suivant sur sa fiche (du n°3, on passe au 4 - du n°6, on passe au 1). Pour les plus adroits, un quatrième ou cinquième motif sera même possible.

Passer
Tout joueur, s'il possède au moins une pierre, peut passer soit son tour, soit un numéro sur une fiche. Pour passer, il faut payer une pierre déjà acquise et la remettre sur le tas.
Prenons des exemples :
Jean doit représenter le motif n°3 qu'il trouve trop difficile. II paye une pierre et s'attaque au motif n°4.

Marie modèle le motif n°2. Il lui reste encore du temps ... mars veut passer de suite au motif n°4. Elle paie une pierre pour passer le motif n°3.
Luc, pour une raison ou une autre, ne veut pas jouer. Il paie une pierre … et c'est au joueur suivant.

fin de round
Le sablier indique la fin du temps disponible. Un joueur surveille l'écoulement du sable et crie « stop ». Le joueur suivant prend une fiche et un nouveau round commence.

FIN DE JEU

Avant toute partie, on détermine le nombre de rounds à jouer. Par exemple, chacun sera quatre fois Maître des Pierres dans le cas de 3 ou 4 joueurs. Trois fois, dans le cas de 5 ou 6 joueurs. Ou encore deux fois, dans le cas de 7 à 8 joueurs.

Quand tous les rounds ont été joués, le nombre de pierres acquis par chaque joueur détermine le gagnant. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

CONSEILS

1. Rappelez-vous qu'il est possible de modeler un objet à partir de différents points de vue vu de face, de profil ou du dessus
2. Des cailloux peuvent être employés pour faire des lignes, des surfaces ou du relief
3. Puisque vous ne pouvez pas employer de signes indicatifs pour attirer l'attention sur une parte de votre modelage, faites un modelage général... puis, à côté, un second qui reprend juste la partie sur laquelle vous voulez attirer l'attention
4. Avec des enfants, allongez le temps donné, permettez l'usage de flèches

Et bon amusement !

Traduction réalisée pat Casse Noisette
et reproduite pour JeuxSoc
avec l'aimable autorisation de :

CASSE-NOISETTES

chaussée d'Alsemberg 76 1060 Bruxelles
rue longue 15 1950 Kraainem

1 1 nœud papillon 2 goutte 3 coq 4 micro 5 tente 6 rail	**2** 1 méduse 2 ciseaux 3 hélicoptère 4 moustique 5 tabac 6 Italie	**3** 1 sablier 2 glace 3 Afrique 4 purée 5 drapeau 6 rame	**4** 1 pince à linge 2 pont 3 couvercle 4 catalogue 5 véranda 6 tonneau	**6** 1 écharpe 2 tour 3 coccinelle 4 poil 5 stalagmite 6 potence
6 1 phare 2 castor 3 carrosse 4 crâne chauve 5 patin à glace 6 lit	**7** 1 éléphant 2 locomotive 3 Australie 4 percolateur 5 pharaon 6 chaise	**8** 1 skate 2 église 3 lunettes 4 poisson 5 valise 6 clôture	**9** 1 sac à dos 2 kangourou 3 loupe 4 antenne 5 fusil 6 cil	**10** 1 charnière 2 ours en peluche 3 flèche 4 montgolfière 5 chef d'orchestre 6 fou
11 1 baguette magique 2 tête de mort 3 aquarium 4 girafe 5 éclair 6 jumelles	**12** 1 hamac 2 éprouvette 3 teckel 4 guitare 5 labyrinthe 6 pain	**13** 1 saucisse 2 trèfle 3 ressort 4 escalier 5 salière 6 stylo	**14** 1 sous-marin 2 nez 3 igloo 4 flûte 5 gorille 6 cage	**16** 1 boomerang 2 baignoire 3 prison 4 nappe 5 téléphone 6 muscle
16 1 bonnet 2 seringue 3 rouge à lèvres 4 trou à souris 5 harmonica 6 prise électrique	**17** 1 grue 2 pion de jeu 3 échasses 4 canard 5 fermière 6 sonnette	**18** 1 anorak 2 sapin 3 spaghetti 4 vampire 5 bébé 6 vélo	**19** 1 fleur 2 bouteille 3 dent 4 allumette 5 Ecosse 6 nuque	**20** 1 hache 2 cheval 3 plume 4 carte 5 masque 6 pompe à vélo
21 1 coquetier 2 requin 3 radis 4 brosse à dent 5 bonbonne 6 image	**22** 1 racine 2 comète 3 cerf 4 bouleau 5 mirador 6 frite	**23** 1 puceron 2 tasse 3 perceuse 4 gouttière 5 poivron 6 biberon	**24** 1 sirène 2 cervelle 3 tracteur 4 trombone 5 fleuve 6 sparadrap	**25** 1 chameau 2 monnaie 3 feuille 4 ceinture 5 dé 6 pont

26 1 statue 2 moutarde 3 épouvantail 4 canard 5 maison 6 sel	**27** 1 source 2 cachet 3 côtes 4 pieuvre 5 bonbon 6 bouclier	**28** 1 poubelle 2 bague 3 botte 4 alarme 5 écureuil 6 ordinateur	**29** 1 piscine 2 bec 3 poignard 4 sandwich 5 corneille 6 raisin	**30** 1 chevalier 2 vallée 3 aigle 4 télévision 5 bagarre 6 parapluie
31 1 couronne 2 main 3 robinet 4 champignon 5 arc-en-ciel 6 grenouille	**32** 1 tabouret 2 pingouin 3 clef 4 tableau 5 tondeuse 6 voilier	**33** 1 poire 2 neige 3 fourchette 4 raquette 5 chien 6 aiguille	**34** 1 cruche 2 libellule 3 paquet 4 chaussette 5 canon 6 miroir	**35** 1 dromadaire 2 arrêt de bus 3 presse-fruit 4 oeuf 5 étoile 6 pastèque
36 1 orteil 2 tram 3 perroquet 4 arbre 5 grillage 6 échelle	**37** 1 harpe 2 pistolet 3 langue 4 mille-pattes 5 marionnette 6 sucre	**38** 1 souris 2 cible 3 forêt 4 totem 5 sorcière 6 mur	**39** 1 domino 2 cimetière 3 verre à vin 4 dragon 5 marteau 6 statue	**40** 1 puzzle 2 croix 3 auto 4 médaille 5 route 6 sifflet
41 1 cercueil 2 remorque 3 tire-bouchon 4 montagne 5 violon 6 cochon	**42** 1 douche 2 autruche 3 piano 4 gorille 5 pneu 6 rideau	**43** 1 serpent 2 gobelet 3 cheveu 4 soleil 5 tronc 6 agenda	**44** 1 tournesol 2 porte 3 crocodile 4 blaireau 5 cravate 8 mouchoir	**45** 1 scie 2 robe 3 oreiller 4 cratère 5 noix de coco 6 riz
44 1 terrasse 2 gondole 3 licorne 4 barbe 5 vase 6 sombrero	**47** 1 lézard 2 microscope 3 semelle 4 ventre 5 ampoule 6 sac	**48** 1 parachute 2 oeil 3 lapin 4 tambour 5 lampe 6 disque	**49** 1 chèque 2 batterie 3 hérisson 4 antenne 5 bigoudi 6 nuage	**50** 1 pavé 2 dauphin 3 ceinture 4 pelle 5 tulipe 6 piscine

51 1 sourcil 2 étagère 3 tremplin 4 tablier 5 globe 6 carrefour	**52** 1 compas 2 canoë 3 papillon 4 île 5 brique 8 abat-jour	**53** 1 cactus 2 rhinocéros 3 cheminée 4 diable 5 chaîne 6 cime	**54** 1 trompe 2 fer à cheval 3 vache 4 tour Eiffel 5 pantoufle 6 volant	**55** 1 haut parleur 2 boussole 3 ambulance 4 rat 5 goal 6 savon
56 1 WC 2 montre 3 sèche-cheveux 4 cloche 5 mouette 6 cierge	**57** 1 toit 2 entonnoir 3 boutonnière 4 doigt 5 baleine 6 fusée	**58** 1 balance 2 mouton 3 cœur 4 pinceau 5 sceptre 6 élastique	**59** 1 squelette 2 fouet 3 égout 4 volet 5 tortue 6 monstre	**60** 1 radio 2 luciole 3 casse-noix 4 pipe 5 Pinocchio 6 boulette
61 1 réveil 2 peigne 3 moule 4 miroir 5 faux 6 chat	**62** 1 cruche 2 château 3 mandarine 4 bus 5 scorpion 6 palmier	**63** 1 sucette 2 clef de sol 3 intestin 4 jambe 5 dinosaure 6 turban	**64** 1 pluie 2 haie 3 ancre 4 ange 5 cuillère 6 citron	**65** 1 bougie 2 palais 3 bombe 4 avion 5 escargot 6 skieur
66 1 ventouse 2 herbe 3 barbecue 4 agrafeuse 5 aéroport 6 tronçonneuse	**67** 1 parquet 2 directeur 3 hélicoptère 4 gomme 5 genou 6 dinde	**68** 1 pissenlit 2 requin 3 cheminée 4 Brésil 5 chaumière 6 renard	**69** 1 tuyau 2 seringue 3 cacahouète 4 trottoir 5 serpillière 6 Russie	**70** 1 canne à pêche 2 grenade 3 mosquée 4 ordinateur 5 bas 6 appartement
71 1 chèvre 2 cirque 3 louche 4 cible 5 épingle 6 Belgique	**72** 1 roquefort 2 Espagne 3 kiwi 4 hélice 5 racine 6 drap	**73** 1 monstre 2 taureau 3 ficelle 4 scotch 5 cuisinière 6 oreiller	**74** 1 pierre 2 restaurant 3 université 4 javelot 5 lavabo 6 forêt	**75** 1 sable 2 pizza 3 maillot 4 carafe 5 télévision 6 cathédrale